UM BREVE RESUMO SOBRE FEAR PLAY.

Fear play ou jogo do medo é uma prática com a finalidade de usar medo e o desejo instintivo de sobrevivência como ferramenta de prazer, por ser algo que meche muito com psicológico ele é um *Edge*, ou seja, um dos Jogos Limites. O medo é um mecanismo biológico criado como forma de nos manter seguro, vendando uma pessoa, quebrando garrafas perto dela e a mandando andar despertará o medo daquela pessoa de se ferir por exemplo, amarre as mãos, tire as chances dela fuga e faça a perceber que está a sua mercê e ela fará o ordenado ainda com medo.

Perigo iminente





Deixar sempre nítido para a pessoa que o perigo é iminente e que ela está em suas mãos é muito importante para esse jogo, crie um ambiente onde ela se renda a você e não veja naquele momento possibilidade alguma de fuga, fazendo isso você terá total controle, mas se necessário amarre a pessoa para evitar reações abruptas que podem colocar a pessoa em perigo real, deixe sempre fresco na mente da pessoa o perigo que ela corre, alimente o medo dela, cuide das necessidades básicas para que ela entenda que você está no controle, controlar água, comida é idas ao banheiro ajudam a criar na mente da pessoa certa dependência da sua existência naquele ambiente.

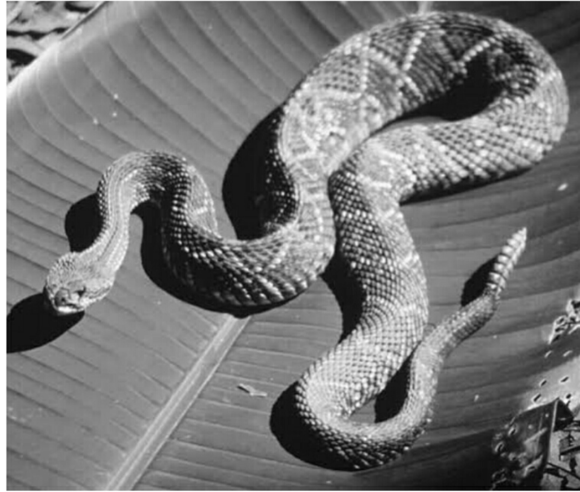
Associação





O visual é sempre muito importante para esse jogo, pegue uma fobia como medo de aranhas por exemplo, leve uma em um aquário para a sessão, deixe a pessoa ver, amarrea de frente a seu inimigo, vende a pessoa e depois diga que a soltou, passe os dedos pelo corpo da pessoa, como se fosse uma aranha caminhando, se possível em certos momentos pegue o animal com as mãos e tire a venda da pessoa para que ela o veja com você, vende de novo e repita isso, fale sobre os venenos do animal, lembre as características dela, fale das presas, lembre a pessoa que ela está amarrada assim como os animais que servem de alimento para a aranha, seja criativo.

Equivalência

Crie uma equivalência entre o real e o imaginário, use os seus acessórios como ponte para isso, o chicote vipe por exemplo imita bem a textura de pele de cobra, passe pelo corpo da pessoa (amarrada e vendada), enrole ele no pescoço, aperte, crie a sensação do medo da morte na pessoa, torne o medo dela o mais real possível, mas sempre deixando claro que está lá e que está no comando da situação, faça contato visual com a pessoa, mostre que é o mestre e a vida dela está em suas mãos, aumente o perigo e faça combinações, use o poder que tem para guiar o medo e o prazer da pessoa.

Fobia e recompensa



Nesse momento você deve estar pensando, ok mas e o que a pessoa submissa ganha com isso? Pois bem, durante essas práticas os níveis de adrenalina ficam altíssimos, junto a ela crie picos de prazer, vá mesclando medo e prazer, tem que existir um equilíbrio, na verdade como uma montanha russa picos de medo e picos de prazer, fazer essa união cria a ânsia por dopamina e nisso a pessoa submissa além de suportar os medos também vai desejar os momentos de prazer cada vez mais, é nesse momento que você deve ter maior conexão com a pessoa para que ela te associe ao prazer, e queira mesmo diante de tal tortura psicológica te servir.

Por fim, afaste quais quer objetos que remetam a prática, cuide dos ferimentos da pessoa, mostre que ela está segura, mostre que se importa e pratique o aftercare.

Texto: Dennys Pecador.